

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSYARATAN GELAR	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
SURAT PERNYATAAN	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR DESAIN PRODUKSI.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR ISTILAH	xvi
ABSTRACT	xxiii
ABSTRAK	xxiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Ide Penciptaan	6
C. Tujuan Penciptaan Karya	6
D. Manfaat Penciptaan Karya	7
E. Tinjauan Karya.....	7

F. Landasan Teori Penciptaan	12
------------------------------------	----

BAB II KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN

A. Objek Penciptaan	22
B. Analisa Objek Penciptaan	22
C. Analisa Program.....	23

BAB III KONSEP KARYA

A. Konsep Karya.....	25
1. Konsep Estetik	25
2. Konsep Program.....	27
B. Metode Penciptaan	28
a. Persiapan	28
b. Elaborasi.....	28
c. Sintesis	28
d. Realisasi	28
e. Penjelasan Konseptual Karya.....	46

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan	65
B. Saran.....	66

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 1. <i>Production Timeline</i>	30
Tabel 2. <i>Shot List</i>	38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Poster Film King's Speech.....	8
Gambar 2. Poster Film Love For Sale.....	9
Gambar 3. Poster Film The Favourite.....	10
Gambar 4. Potongan Film The Favourite.....	11
Gambar 5. Lokasi Rumah Budya	31
Gambar 6. Referensi <i>Setting</i> Ruang Tengah	32
Gambar 7. Referensi <i>Setting</i> Kamar Utama	32
Gambar 8. Referensi <i>Costume</i> Nung.....	33
Gambar 9. Referensi <i>Costume</i> Budya Di Rumah.....	34
Gambar 10. Referensi <i>Costume</i> Budya Keluar Rumah.....	34
Gambar 11. Referensi Properti Sarapan Pagi Budya	35
Gambar 12. Referensi Properti <i>Travel Bag</i> Nung.....	36
Gambar 13. Referensi Properti Kardus Barang Nung & Foto Keluarga.....	36
Gambar 14. Referensi Properti <i>Handphone</i> Nung	37
Gambar 15. <i>Floorplan Scene 1</i>	41
Gambar 16. <i>Floorplan Scene 2</i>	42
Gambar 17. <i>Floorplan Scene 3</i>	42
Gambar 18. <i>Floorplan Scene 5</i>	43
Gambar 19. <i>Floorplan Scene 6</i>	43
Gambar 20. <i>Storyboard Scene 1,2 & 3</i>	44
Gambar 21. <i>Storyboard Scene 4 & 5</i>	44
Gambar 22. <i>Storyboard Scene 5 & 6</i>	45
Gambar 23. <i>Storyboard Scene 6, 7 & 8</i>	45
Gambar 24. <i>Floorplan Scene 1</i>	46
Gambar 25. <i>Storyboard Scene 1</i>	47
Gambar 26. Referensi Komposisi	47
Gambar 27. Referensi <i>Setting</i> Ruang Tengah <i>Scene 1</i>	47
Gambar 28. <i>Floorplan Scene 2</i>	48
Gambar 29. <i>Floorplan Scene 3</i>	49

Gambar 30. <i>Storyboard Scene 2 & 3 Film</i>	49
Gambar 31. Referensi Gambar dan <i>Setting Scene 3</i>	50
Gambar 32. <i>Floorplan Scene 5</i>	50
Gambar 33. <i>Storyboard Scene 5</i>	51
Gambar 34. <i>Floorplan Scene 6</i>	52
Gambar 35. <i>Storyboard Scene 6</i>	52
Gambar 36. Referensi Gambar <i>Scene 6</i>	53
Gambar 37. <i>Floorplan Scene 1</i>	54
Gambar 38. <i>Storyboard Scene 17</i>	54
Gambar 39. Referensi Gambar dan Properti <i>Scene 17</i>	55
Gambar 40. <i>Floorplan Scene 19</i>	56
Gambar 41. <i>Storyboard Scene 19</i>	56
Gambar 42. Referensi <i>Setting Kamar Scene 19</i>	57
Gambar 43. <i>Floorplan Scene 22</i>	58
Gambar 44. <i>Floorplan Scene 23</i>	58
Gambar 45. <i>Floorplan Scene 24</i>	59
Gambar 46. <i>Storyboard Scene 22, 23, & 24</i>	59
Gambar 47. Referensi Gambar <i>Scene 22</i>	60
Gambar 48. <i>Floorplan Scene 25</i>	61
Gambar 49. <i>Storyboard Scene 25</i>	61
Gambar 50. <i>Floorplan Scene 28</i>	62
Gambar 51. <i>Storyboard Scene 28</i>	62
Gambar 52. <i>Floorplan Scene 29</i>	63
Gambar 53. <i>Storyboard Scene 28</i>	64

DAFTAR DESAIN PRODUKSI

1. Halaman Disain Produksi
2. Storyline Film *Tak Ada Yang Aneh Di Rumah Ini*
3. Karakter Tokoh Film *Tak Ada Yang Aneh Di Rumah Ini*
4. Profile Tokoh Film *Tak Ada Yang Aneh Di Rumah Ini*
5. Treatment Film *Tak Ada Yang Aneh Di Rumah Ini*
6. Skenario Film *Tak Ada Yang Aneh Di Rumah Ini*
7. Casting Sheet Film *Tak Ada Yang Aneh Di Rumah Ini*
8. Script Breakdown Sheet Film *Tak Ada Yang Aneh Di Rumah Ini*
9. Master Breakdown Film *Tak Ada Yang Aneh Di Rumah Ini*
10. Breakdown Art & Prop. Film *Tak Ada Yang Aneh Di Rumah Ini*
11. Breakdown Location Film *Tak Ada Yang Aneh Di Rumah Ini*
12. Breakdown Wadrobe Film *Tak Ada Yang Aneh Di Rumah Ini*
13. Location Report Film *Tak Ada Yang Aneh Di Rumah Ini*
14. Equipment List Film *Tak Ada Yang Aneh Di Rumah Ini*
15. Crew List Film *Tak Ada Yang Aneh Di Rumah Ini*
16. Budget Film *Tak Ada Yang Aneh Di Rumah Ini*
17. Shoting Schedule Film *Tak Ada Yang Aneh Di Rumah Ini*
18. Timeline Film *Tak Ada Yang Aneh Di Rumah Ini*
19. Shot List Film *Tak Ada Yang Aneh Di Rumah Ini*
20. Floorplan Film *Tak Ada Yang Aneh Di Rumah Ini*
21. Storyboard Film *Tak Ada Yang Aneh Di Rumah Ini*

DAFTAR LAMPIRAN

1. Poster Film Tak Ada Yang Aneh Di Rumah Ini
2. CV

\

DAFTAR ISTILAH

A

- Adegan/Scene* : Suatu *segment* pendek dari kesenambungan yang diikat karakter, atau motif. keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi oleh ruang, waktu, isi, dan tema.
- Akting* : Proses pemahaman dan penciptaan tentang perilaku dan karakter pribadi dari seseorang yang diperankan.
- Angle* : Sudut pengambilan gambar.
- Audio Visual* : Sebutan untuk perangkat yang Menggunakan unsur suara dan gambar.
- Audio Effect* : Efek suara.

B

- Back lighting* : Penempatan lampu dasar dari sudut belakang obyek.
- Breakdow* : Perencanaan pengaturan, atau rancangan dalam sebuah produksi film atau televisi.
- Budget* : Dana, biaya pengeluaran keseluruhan dari produksi film.

C

- Camera* : Sistem perangkat mekanik atau elektronik yang mengontrol pergerakan film yang belum diekspos di belakang lensa dan *shutter* dan yang menentukan gambar serta tingkatan cahaya yang masuk ke dalam film.
- Camera Blocking* : Penempatan posisi kamera yang sesuai dengan kebutuhan gambar.
- Camera Report* : Laporan pengambilan tiap adegan diberikan ke laboratorium, yang berisikan proses bagian kamera, dan bagian produksi.

<i>Camera Tracks</i>	: Lintasan Kamera yang terbuat dari metal atau lembaran kayu lapis ukuran 4 x 8 yang diletakkan untuk membawa <i>dolly</i> dilantai atau <i>camera boom</i> . Lintasan digunakan untuk menjamin kehalusan gerakan kamera.
<i>Casting</i>	: Proses pemilihan pemain sesuai dengan karakter dan peran yang akan dimainkan.
<i>Composition</i>	: Komposisi.
<i>Continuity</i>	: Kesenambungan.
<i>Credit Title</i>	: Urutan nama-nama tim produksi dan pendukung acara.
<i>Cut</i>	: Pemotongan gambar.
<i>Cutting</i>	: Proses pemotongan gambar.
<i>Cut to</i>	: Secara cepat mengubah gambar dalam film dari adegan masa kini ke adegan lainnya tanpa adanya transisi.
<i>Close Up</i>	: Pengambilan gambar dari jarak dekat.
<i>color</i>	: pemilihan warna atau gel yang di gunakan untuk pencahayaan
 D	
<i>Desain</i>	: Rancangan atau kerangka.
<i>Director</i>	: Sutradara, pemimpin.
<i>Diegetic Sound</i>	: Seluruh suara yang berasal dari dalam penceritaan film.
<i>Dissolve</i>	: Teknik penumpukan gambar pada <i>editing</i> maupun <i>shooting</i> multi kamera.

<i>Dolly</i>	: Kendaraan/alat beroda untuk membawa kamera dan operator kamera selama pengambilan gambar.
Durasi	: Waktu yang diberikan atau dijalankan.
E	
Editing	: Proses pemotongan gambar.
<i>Editor</i>	: Sebutan bagi seseorang yang berprofesi sebagai ahli pemotongan gambar <i>video</i> dan <i>audio</i> .
<i>Editing continuity</i>	: Perpindahan <i>shot</i> tanpa terjadinya lompatan waktu.
<i>Editing offline</i>	: Proses <i>editing</i> dalam tahapan pemindahan data dan penyusunan gambar.
<i>Editing Online</i>	: Proses <i>editing</i> setelah <i>editing offline</i> dengan penambahan efek <i>audio visual</i> dan <i>credit title</i> .
<i>Establishing Shot</i>	: Sebuah <i>shot</i> dari jarak jauh atau <i>shot</i> pembuka.
<i>Ext</i>	: Eksterior, bagian dari film yang diambil di luar ruang. Eksterior dapat berupa set yang dibentuk atau alam.
<i>Extreme Close Up</i>	: Pengambilan gambar dari jarak dekat/detail.
<i>Eye Contact</i>	: Kontak mata saat berlangsungnya komunikasi.
<i>Eye Level</i>	: Penempatan posisi kamera sejajar dengan mata objek
F	
<i>Fade Out, Fade In</i>	: Efek berupa gambar yang perlahan hilang dan menjadi gelap (<i>fade out</i>) atau gambar yang muncul dari kegelapan (<i>fade in</i>).
<i>Film</i>	: Media untuk merekam gambar yang menggunakan <i>selluloid</i> sebagai bahan dasarnya.
<i>Flashback</i>	: Bagian dari cerita film yang mengisahkan waktu

periode awal tergantung dari cerita.

Final Editing : Proses pemotongan gambar secara menyeluruh.

Frame : Suatu gambar dari banyak gambar pada gulungan film yang telah diekspose, ukuran *frame* bervariasi sesuai format yang akan diambil gambarnya.

H

Hard Light : Kualitas pencahayaan yang menyorot tajam dan cenderung membentuk obyek dan bayangan yang jelas.

High Angle : Sudut kamera yang melihat obyek dalam *frame* yang berada di bawahnya, posisi kamera lebih tinggi dari obyeknya.

High Key Lighting : Rancangan tata cahaya yang menghasilkan batas yang tipis antara area gelap dan terang.

Hunting Location : Proses pencarian dan penggunaan lokasi yang tepat dan terbaik untuk *shooting*.

I

Int : Interior, bagian dari film yang diambil di dalam ruangan. Interior dapat berupa set yang dibentuk di studio atau diluar studio. Lebih dikenal sekarang ini sebagai *location interiors*.

Internal Diegetic Sound : Seluruh suara yang bersumber dari pikiran seorang karakter dan tidak mampu didengar oleh orang lain.

J : -

K

Kameraman : Orang yang mengoperasikan kamera.

Key Light : Cahaya utama yang digunakan untuk menerangi subyek.

L

Lensa : Konstruksi dari berbagai macam potongan kaca

yang dipasang sesuai kebutuhan dan dimasukkan kedalam *tube* metal.

- Long Shot* : Gambar direkam dari jarak jauh. Biasanya digunakan dengan cara pengambilan gambar dari sudut panjang dan lebar.
- Low Angle* : Sudut kamera yang melihat obyek dalam *frame* yang berada di atasnya, posisi kamera lebih rendah dari obyeknya.
- Low Key Lighting* : Rancangan tata cahaya yang menghasilkan batas yang tegas antara area gelap dan terang.
- M
- Master Shot* : Gambar pilihan utama dari sebuah adegan yang kemudian dijadikan referensi atau rujukan pada saat melakukan proses editing.
- Medium Close Up* : Pengambilan gambar dari jarak yang cukup dekat.
- Medium Long Shot* : Gambar diambil dari jarak yang panjang dan jarak jauh.
- Medium Shot* : Gambar diambil dari jarak dekat.
- Mise En Scene* : Segala aspek yang berada di depan kamera yang akan diambil gambarnya. Yakni meliputi *setting*, tata cahaya, kostum dan tata rias, serta pergerakan kamera.
- Mood* : Suasana.

N

- Naratif : Rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain yang terikat oleh sebab-akibat dalam suatu ruang dan waktu.
- Nondiegetic Sound* : Seluruh suara yang berasal dari luar dunia cerita film dan hanya mampu didengar oleh penonton.

O

<i>Opening Scene</i>	: Adegan membuka cerita pada film untuk mendapatkan perhatian dari penonton.
P	
<i>Panning</i>	: Pergerakan horisontal melalui poros kamera dari kiri ke kanan maupun sebaliknya.
<i>Plot</i>	
<i>Point of View</i>	: Sebuah <i>shot</i> yang memperlihatkan seseorang melihat sebuah obyek di luar <i>frame</i> dan diikuti dengan <i>shot</i> yang memperlihatkan obyek tersebut.
Produser	: Orang yang bertanggung mengelola produksi dari awal hingga akhir.
R	
<i>Retake</i>	: Pengambilan ulang suatu gambar/adegan.
S	
<i>Sequence</i>	: Sebuah rangkaian adegan.
<i>Scene</i>	: Adegan pendek dari suatu cerita.
<i>Shot</i>	: Pengambilan gambar yang terdiri dari satu <i>frame</i> .
<i>Shot Size</i>	: Ukuran pengambilan gambar.
<i>Stock Shot</i>	: Berbagai bentuk gambar yang diciptakan untuk menjadi pilihan pada saat gambar-gambar tersebut memasuki proses <i>editing</i> .
T	
<i>Talent</i>	: Orang yang memerankan suatu peran dalam sebuah cerita film.
<i>Tilt</i>	: Menggerakan kamera secara vertikal melalui poros kamera.
<i>Top Lighting</i>	: Cahaya dari sumber yang diletakkan diatas subyek

sehingga turun menyinari.

<i>Treatment</i>	: Presentasi detail dari cerita sebuah film namun belum berbentuk naskah.
<i>Two/Three Shot</i>	: Perintah yang seringkali digunakan oleh sutradara untuk mengarahkan kamera pada dua / tiga obyek yang dituju.
U	: -
V	
<i>Very Long Shot</i>	: Gambar yang diambil dari jarak yang sangat jauh.
<i>Voice Over</i>	: Suara dari <i>announcer</i> atau penyiar untuk mendukung isi cerita (narasi).
W	:
X	: -
Y	: -
Z	: -

ABSTRACT

Nothing strange at home This film is a fictional film genre drama. The film tells about the situation of a couple living in the same house without marital status and having children. The life they are living begins to feel problematic, because their child cries every day, which makes Nung's character psychologically disturbed. Nung guesses about the oddity for the sake of the weirdness that occurs in the abnormal life they live.

The production of the film *Nothing's Strange at Home* is based on the concept of videography, namely, story telling in an informal composition to convey messages through visual metaphors. The film works that are created show that informal compositions can be used to describe the structurelessness of a normal family, so that they can build story telling by conveying messages through visual metaphors. The elements that build story telling can be a marker of the reality of the character's life.

Keywords: Story telling, informal composition, visual metaphor

ABSTRAK

Film *Tak Ada Yang Aneh Di Rumah Ini* merupakan film fiksi yang bergenre drama. Film yang menceritakan tentang keadaan sepasang kekasih hidup serumah tanpa status ikatan pernikahan, dan memiliki anak. Kehidupan yang mereka jalani mulai terasa bermasalah, karena anaknya setiap hari menangis, yang membuat psikologis tokoh Nung terganggu. Nung menerka-nerka tentang keanehan demi keanehan yang terjadi pada kehidupan tidak normal yang dijalani mereka.

Produksi film *Tak Ada Yang Aneh Di Rumah Ini* mendasarkan kepada konsep videografi yaitu, *story telling* dalam komposisi informal untuk menyampaikan pesan melalui *visual metaphor*. Karya film yang diciptakan ini menunjukkan komposisi informal dapat digunakan untuk menggambarkan ketidakstrukturan dalam keluarga normal, sehingga dapat membangun *story telling* dengan menyampaikan pesan lewat *visual metaphor*. Unsur-unsur yang membangun *story telling* dapat menjadi penanda dari realitas kehidupan tokoh.

Kata Kunci: *Story telling*, Komposisi Informal, *Visual Metaphor*